

ulilabsorfaiqa@gmail.com 1

REVISI+JURNAL+LAILATUL+ISTIQOMAH+BENAR (2).pdf

 Check - No Repository 19

 Check A

 AdmNadia-Programas

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3023934072

Submission Date

Sep 29, 2024, 2:03 AM GMT-5

Download Date

Sep 29, 2024, 2:06 AM GMT-5

File Name

REVISI_JURNAL_LAILATUL_ISTIQOMAH_BENAR_2_.pdf

File Size

348.8 KB

10 Pages

6,078 Words

37,893 Characters

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 5%  Internet sources
 - 1%  Publications
 - 12%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 5% Internet sources
- 1% Publications
- 12% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
www.jptam.org		5%
2	Internet	
archive.umsida.ac.id		2%
3	Internet	
journal.unilak.ac.id		2%
4	Internet	
murhum.ppjpaud.org		2%
5	Internet	
ejournal.unesa.ac.id		2%
6	Student papers	
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo		1%
7	Internet	
eprints.iain-surakarta.ac.id		1%
8	Internet	
repositori.uin-alauddin.ac.id		1%
9	Internet	
eprints.uny.ac.id		1%
10	Internet	
oj.lapamu.com		1%
11	Internet	
repository.uinjkt.ac.id		1%

12	Internet	repository.upi.edu	1%
13	Internet	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	1%
14	Internet	zombiedoc.com	1%
15	Internet	jurnal.pcmkramatjati.or.id	1%
16	Internet	journal.unirow.ac.id	0%
17	Internet	123dok.com	0%
18	Student papers	Universitas Lancang Kuning	0%
19	Internet	repository.radenintan.ac.id	0%
20	Internet	ojs.serambimekkah.ac.id	0%
21	Publication	Romadoni Nafisah, Henny Dewi Koeswanti. "Penerapan metode pembelajaran SQ...	0%
22	Internet	attractivejournal.com	0%
23	Internet	repository.iain-samarinda.ac.id	0%
24	Internet	www.slideshare.net	0%
25	Internet	jurnal.ut.ac.id	0%

26	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta	0%
27	Internet	download.garuda.kemdikbud.go.id	0%
28	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	0%
29	Internet	digilib.uinsby.ac.id	0%
30	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	0%
31	Internet	repository.uinfabengkulu.ac.id	0%
32	Internet	text-id.123dok.com	0%
33	Publication	Farah Rizkita Putri. "Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini melalu...	0%
34	Internet	e-journal.ikhac.ac.id	0%
35	Internet	ojs.uho.ac.id	0%
36	Internet	www.researchgate.net	0%
37	Student papers	Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia	0%
38	Publication	Nora Fatmawati Ningrum, Nurlita Nurlita, Defni Satria. "Pengaruh Media Alphab...	0%
39	Internet	core.ac.uk	0%

40	Internet	journal.ikipsiliwangi.ac.id	0%
41	Internet	www.scribd.com	0%
42	Internet	es.scribd.com	0%
43	Publication	Fransiska Fransiska, Suparno Suparno. "METODE PENANAMAN NILAI BUDAYA DA...	0%
44	Internet	jurnal.umj.ac.id	0%
45	Internet	idr.uin-antasari.ac.id	0%
46	Internet	simki.unpkediri.ac.id	0%
47	Internet	jurnal.ikipjember.ac.id	0%
48	Publication	Dian Miranda, Andini Linarsih, Desni Yuniarni. "Muatan Stimulasi Perkembangan ...	0%
49	Publication	Erfitra Rezqi Prasmala. "MODEL GROUP INVESTIGATION (GI) DIPADU PROBLEM B...	0%
50	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	0%
51	Internet	eprints.unipdu.ac.id	0%
52	Internet	jurnal.unipar.ac.id	0%
53	Publication	Anandha Rahmadini, Dwi Putri Fatmawati. "Pengaruh Media Eat The Vocal terhad...	0%

54	Student papers	Universitas Islam Negeri Raden Fatah	0%
55	Student papers	Universitas Jenderal Soedirman	0%
56	Student papers	Universitas Negeri Semarang	0%
57	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	0%
58	Internet	idnmedis.com	0%
59	Internet	jptam.org	0%
60	Internet	karya-ilmiah.um.ac.id	0%
61	Internet	library.um.ac.id	0%
62	Internet	www.journal.bungabangsacirebon.ac.id	0%
63	Internet	docplayer.info	0%
64	Internet	jurnal.untan.ac.id	0%
65	Internet	ojs.upsi.edu.my	0%
66	Internet	repository.uinsaizu.ac.id	0%
67	Internet	docobook.com	0%

68	Internet	ejournal.uit-lirboyo.ac.id	0%
69	Internet	eprints.dinus.ac.id	0%
70	Internet	github.com	0%
71	Internet	jurnal.unw.ac.id	0%
72	Internet	jurnal.upmk.ac.id	0%
73	Internet	repo.unand.ac.id	0%
74	Internet	repository.uinsu.ac.id	0%
75	Internet	www.academia.edu	0%
76	Internet	www.republikjurnal.com	0%
77	Student papers	Institut Agama Islam Negeri Curup	0%
78	Publication	Laili Mas Ulliyah Hasan, Syifaul Adhimah, Muhammad Rido'i. "Stimulasi Kecerdas...	0%
79	Internet	conferences.unusa.ac.id	0%
80	Internet	ecampus.iainbatuangkar.ac.id	0%
81	Internet	ejournal.polbeng.ac.id	0%

82	Internet	eprints.ums.ac.id	0%
83	Internet	eprints.walisongo.ac.id	0%
84	Internet	jurnal.um-tapsel.ac.id	0%
85	Internet	senti.ft.ugm.ac.id	0%
86	Internet	www.atlantis-press.com	0%
87	Internet	digilib.iain-jember.ac.id	0%
88	Publication	Ade Gafar Abdullah, Vina Adriany, Cep Ubad Abdullah. "Borderless Education as a...	0%
89	Publication	Putri Hana Pebriana. "Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pa...	0%
90	Internet	adoc.pub	0%
91	Internet	jurnal.ar-raniry.ac.id	0%

Application of Rotating Dice Media to Improve the Ability to Recognize Letters in Children Aged 4 to 5 Years

[Penerapan Media Dadu Berputar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun]

Lailatul Istiqomah¹⁾, Luluk Iffatur Rocmah^{*2)} (10pt)

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: luluk.iffatur@umsida.ac.id

Abstract.

The results of the study are expected to provide valuable insights on how to improve children's early literacy skills through interactive methods according to the characteristics of children's development. The type of research used in this study is Classroom Action Research (PTK). PTK was carried out by involving class A students at KB Nurul Muta'allimin as research subjects, consisting of 9 students, with 7 of them being women and 2 men. The data collection techniques used include observation, documentation, and tests. In this study, the researcher uses a game media, one of which is the media of spinning dice. Therefore, after using the media of the spinning dice game in the first cycle there was an increase of 68.89% and the second cycle experienced a large increase of 87.22% so that the learning activities have looked good.

Keywords – Rotating Dice Media, Letter Recognition Skills, 4-5 Years Old Children Abstrak.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang cara meningkatkan kemampuan literasi awal anak melalui metode yang interaktif sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilaksanakan dengan melibatkan siswa kelas A di KB Nurul Muta'allimin sebagai subjek penelitian, yang terdiri dari 9 siswa, dengan 7 di antaranya adalah perempuan dan 2 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan tes. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan suatu media permainan salah satunya media permainan dadu berputar. Oleh karena itu setelah menggunakan media permainan dadu berputar pada siklus I mengalami peningkatan 68,89% dan siklus II mengalami peningkatan banyak yaitu 87,22% sehingga kegiatan pembelajaran tersebut telah terlihat baik.

Kata Kunci - Media Dadu Berputar, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia 4-5 Tahun

I. PENDAHULUAN

Pada rentang usia 0-6 tahun, anak-anak berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan kritis dalam kehidupan individu [1]. Fase ini sering disebut sebagai "masa emas" karena perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak berlangsung dengan pesat. Selama periode ini, otak anak berkembang secara signifikan, menciptakan fondasi yang kuat untuk kemampuan belajar dan berinteraksi di masa depan [2]. Perkembangan ini dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk genetik, kesehatan fisik, serta lingkungan di sekitar anak. Karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memberikan perhatian yang maksimal dalam merawat dan mendidik anak pada usia ini [1]. Anak-anak pada usia dini memiliki kepekaan atau sensitivitas yang tinggi terhadap berbagai rangsangan yang diterima dari lingkungan sekitarnya. Ini disebabkan oleh pematangan fungsi-fungsi jasmani dan rohani yang terjadi pada tahap ini. Pematangan tersebut memungkinkan anak untuk merespons rangsangan dengan lebih efektif dan efisien. Misalnya, seorang anak mungkin mulai merespons suara dengan mengarahkan pandangannya atau merespons sentuhan dengan senyuman. Interaksi ini merupakan bagian penting dari proses belajar dan penyesuaian diri dengan lingkungan [3]. Rangsangan yang anak terima, baik dari lingkungan terdekat seperti keluarga, maupun dari lingkungan yang lebih luas seperti taman bermain atau sekolah, sangat mempengaruhi perkembangan mereka. Lingkungan keluarga memainkan peran penting karena di sinilah anak pertama kali belajar tentang hubungan sosial, emosi, serta bahasa. Sementara itu, lingkungan eksternal seperti sekolah atau kelompok bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, belajar berbagi, dan mengembangkan keterampilan sosial lainnya.

Perkembangan anak usia dini, khususnya dalam rentang usia 0-6 tahun yang dikenal sebagai masa "golden age" merupakan fase krusial yang sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan. Salah satu aspek penting dari perkembangan ini adalah kemampuan berbahasa [4], yang mulai berkembang dari bentuk yang sederhana hingga menjadi lebih kompleks seiring waktu. Bahasa memiliki peran esensial dalam kehidupan sehari-hari anak, sebagaimana diungkapkan oleh Kurnia [5], yang menyatakan bahwa bahasa berfungsi sebagai sarana untuk berpikir, mendengarkan, berbicara, serta membaca dan menulis. Melalui bahasa, anak mampu mengekspresikan keinginan dan pendapatnya kepada orang lain, menjadikannya elemen kunci dalam interaksi sosial dan pembelajaran. Selain itu, di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini seperti TK atau kelompok bermain, seringkali ditemukan permasalahan dalam perkembangan bahasa anak [6]. Masalah-masalah ini bisa mencakup pengucapan kata yang

2 | Page

79 kurang tepat atau tidak lancar, serta kesulitan dalam pengucapan huruf-huruf tertentu. Selain itu, metode pembelajaran
89 bahasa yang digunakan oleh guru sering kali masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi, di mana guru
76 cenderung memposisikan dirinya sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Hal ini menuntut perlunya pengembangan dan penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak untuk mengatasi berbagai kendala dalam perkembangan bahasa.

1 Pendidikan memainkan peran penting dalam perkembangan bahasa anak, di mana pendidik berperan aktif dalam memberikan stimulasi yang efektif melalui metode, media, dan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Sebelum seorang anak mampu membaca dengan lancar, penguasaan kemampuan dasar seperti mengenal huruf menjadi sangat penting [7]. Menurut Etianingsih, pengenalan huruf adalah bagian dari perkembangan bahasa anak, di mana anak-anak mulai memahami dan menghubungkan bentuk serta makna huruf-huruf tersebut. Proses ini melibatkan transisi dari tidak mengetahui menjadi memahami keterkaitan antar huruf, yang kemudian menjadi fondasi penting bagi kemampuan literasi anak [8]. Pada tahap ini pendidik harus memastikan bahwa proses pengenalan huruf dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga mereka dapat memahami bentuk dan makna huruf secara efektif, yang nantinya akan mendukung kemampuan membaca dan menulis di masa mendatang. "Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 menjelaskan tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam lingkup perkembangan bahasa anak yaitu sebagai berikut: (1) anak mampu mengenal simbol/lambang huruf (2) mengenal berbagai macam suara hewan/benda yang ada disekitarnya (3) membuat coretan yang bermakna dan (4) meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z" [9].

7 Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap kritis dalam perkembangan peserta didik yang memerlukan perhatian serius dari orang tua dan guru [10], Pengenalan huruf adalah fondasi yang harus dibangun sebelum anak dapat membaca, dimulai dengan mengenal bentuk huruf, menyebutkan nama-nama huruf, menulis huruf, mengeja, hingga akhirnya mampu membaca kata-kata. Menurut Trisniwati [11], mengenal huruf adalah proses di mana anak berkembang dari tidak mengetahui menjadi memahami hubungan antara bentuk dan bunyi huruf, yang memungkinkan mereka untuk mengenali dan memaknai huruf secara efektif. Ehri dan Mc. Cormick, seperti yang dikutip oleh Trisniwati, menekankan bahwa pengenalan huruf merupakan dasar penting dalam perkembangan kemampuan membaca dan menulis [11], Dengan penguasaan huruf yang baik, anak-anak akan lebih mudah memahami pelajaran dan menjadi pembaca serta penulis yang kompeten. Ini menunjukkan betapa pentingnya pengenalan huruf dalam mempersiapkan anak untuk sukses dalam belajar di sekolah dan kehidupan sehari-hari [12]. Oleh karena itu anak-anak yang mampu mengenal dan menyebutkan huruf-huruf abjad, dapat memperkecil kesulitan dalam memahami pelajaran.

54 Anak usia 4-5 tahun idealnya sudah memiliki kemampuan untuk mengenal lambang huruf, mengenali suara-suara di sekitarnya, memaknai tulisannya sendiri, serta meniru dan menuliskan huruf-huruf abjad [13]. Namun, kenyataannya masih banyak anak-anak pada usia ini yang belum mampu mengenal lambang huruf dengan baik, memaknai huruf-huruf tersebut, dan bahkan kesulitan membedakan huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk, seperti "m" dan "n"; "e" dan "f" atau "b" dan "d". Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik [14] kesulitan dalam membedakan huruf-huruf yang mirip merupakan hal yang umum terjadi pada anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan mengenal huruf bisa bervariasi antara anak satu dengan yang lainnya, dan memerlukan perhatian serta dukungan tambahan dari orang tua dan pendidik untuk membantu anak mengatasi kesulitan tersebut, sehingga mereka dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangan yang diharapkan.

1 Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik [14] anak-anak yang sudah mampu mengenal dan menyebutkan huruf-huruf abjad akan lebih mudah dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan ini membantu mereka untuk mengatasi berbagai tantangan dalam belajar, mengurangi kemungkinan mengalami masalah dalam memahami materi di kelas. Pengenalan huruf sejak dini membekali anak-anak dengan keterampilan dasar yang penting untuk membaca dan menulis, yang akan mereka perlukan seiring dengan meningkatnya tuntutan akademik di jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan menguasai pengenalan huruf, anak-anak lebih siap untuk memproses informasi, mengikuti instruksi, dan terlibat dalam kegiatan belajar dengan lebih percaya diri dan efektif. Sedangkan Dewi Vortuna Ratiyah Syafdaningsih [15], menambahkan bahwa stimulasi pengenalan huruf merupakan proses penting dalam merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol-simbol tertulis untuk berkomunikasi. Pengenalan huruf tidak hanya mendukung perkembangan bahasa anak tetapi juga memberikan fondasi yang kuat untuk pembelajaran lebih lanjut. Dengan pengenalan huruf yang baik, anak-anak akan lebih siap menghadapi tantangan akademik, seperti membaca dan menulis, yang menjadi dasar bagi keberhasilan di jenjang pendidikan berikutnya [16]. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat dalam pengenalan huruf sejak dini sangat penting untuk mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak secara keseluruhan

1 Media memainkan peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Arisqa Yasirli Salik [17] menyatakan bahwa media mencakup berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Ini berarti media dapat berupa apa saja yang ada di sekitar siswa dan berfungsi sebagai alat untuk memotivasi mereka dalam proses belajar. Media berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik, di mana siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Menurut Guslinda dan Rita Kurnia [18], media pembelajaran adalah alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Sheila Septiana Rahayuningsih dkk [19], menambahkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, yang bertujuan untuk menyampaikan pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai alat untuk

menciptakan interaksi yang dinamis antara pengajar dan siswa, yang pada akhirnya memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Media pembelajaran untuk memudahkan mengenal huruf terdiri dari beberapa cara, mulai dari media bernyanyi dengan mengenal huruf [20], media flash card yaitu dengan menyebutkan huruf kartu yang tersembunyi [21], media balok dengan mengurutkan sesuai dengan urutan abjad [22], media pasir yaitu dengan membentuk pola huruf dari unsur pasir, media mewarnai huruf yaitu memberikan warna terhadap suatu huruf yang sudah ada, media dot to dot yaitu dengan melukis warna dengan mengikuti titik-titik yang sudah berpola huruf, dan media dadu putar [23].

Media dadu putar adalah salah satu bentuk media visual yang menyampaikan pesan melalui penglihatan dan dirancang untuk membantu anak-anak dalam belajar dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Sebagai media visual, dadu putar memungkinkan anak-anak untuk melihat dan berinteraksi dengan berbagai huruf yang tercantum pada setiap sisinya, menjadikannya alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi awal [24]. Perancangan media ini, pendidik harus memperhatikan beberapa aspek penting [23]: seperti memastikan bahwa media tersebut akomodatif terhadap kebutuhan dan tahapan perkembangan anak, serta memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, termasuk bahan bekas yang masih layak pakai. Hal ini tidak hanya membuat media dadu putar menjadi alat pembelajaran yang efektif tetapi juga ramah lingkungan dan ekonomis. Penggunaan media dadu putar dalam pembelajaran khususnya dalam mengenalkan berbagai macam huruf kepada anak-anak, dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan kesiapan membaca awal. Media ini dirancang untuk memancing minat anak melalui interaksi yang menyenangkan, di mana anak-anak dapat memutar dadu dan belajar mengenal huruf dalam konteks pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Karena sifatnya yang menarik dan menyenangkan, media ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan mengurangi rasa bosan pada anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, dadu putar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar anak, khususnya dalam pengenalan huruf dan kesiapan membaca awal.

Media dadu putar memiliki berbagai kelebihan yang signifikan dalam mendukung perkembangan kognitif dan keterampilan anak usia dini [25]. Salah satu kelebihan utama media ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi anak. Bermain dadu putar, anak-anak ditantang untuk menyelesaikan dan mencari urutan huruf yang cocok sesuai dengan gambar yang tertera, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Selain itu, aktivitas ini juga melibatkan koordinasi mata dan tangan, karena anak harus memutar dadu hingga menghasilkan suku kata atau kata sederhana yang sesuai dengan gambar. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan motorik halus, tetapi juga memperkuat hubungan antara visualisasi dan gerakan fisik. Selain aspek kognitif dan motorik, media dadu putar juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan bahasa anak. Berdasarkan konteks bermain bersama, anak-anak diajarkan untuk bersabar dan menunggu giliran, yang merupakan aspek penting dalam interaksi sosial [25]. Lebih dari itu, media ini membantu meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan memperkenalkan mereka pada berbagai huruf, suku kata, dan kata. Dengan mengenal dan membentuk kata-kata dari dadu putar, anak-anak belajar mengenali struktur bahasa secara menyenangkan, sehingga meningkatkan penguasaan bahasa mereka. Secara keseluruhan, media dadu putar tidak hanya mendukung perkembangan bahasa, tetapi juga memberikan manfaat yang komprehensif dalam perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak [26].

Berdasarkan penelitian dari Agustini [23] menyebutkan bahwa Penggunaan media dadu putar sebagai media pembelajaran memiliki implikasi yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan anak, terutama dalam hal membaca huruf, dua suku kata, dan kata. Media ini menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar membaca, yang pada akhirnya meningkatkan minat dan keterampilan mereka dalam keaksaraan. Dengan dadu putar, anak-anak dapat berlatih mengenali dan mengkombinasikan huruf-huruf untuk membentuk suku kata dan kata sederhana, yang secara bertahap memperkuat kemampuan membaca mereka. Selain itu, aktivitas ini juga memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang lebih visual dan kinestetik, yang dapat lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman mereka tentang struktur bahasa. Selain manfaat dalam keaksaraan, media dadu putar juga memiliki dampak positif dalam pengembangan kemampuan sosial dan peningkatan pengetahuan anak. Saat bermain dengan media ini, anak-anak tidak hanya berinteraksi dengan huruf dan kata, tetapi juga dengan guru dan teman-temannya, yang secara alami mengembangkan keterampilan bersosialisasi anak. Dengan demikian, media dadu putar tidak hanya berkontribusi pada perkembangan kemampuan keaksaraan anak, tetapi juga pada aspek sosial dan pengetahuan mereka secara keseluruhan. Rancangan kegiatan pelaksanaan suatu pembelajaran dalam mengenal huruf terdapat beberapa indikator, diantaranya ialah 1) Anak mampu menunjukkan bentuk-bentuk symbol; 2) Anak mampu mengenal bunyi/suara; 3) Anak mampu mengurutkan huruf dengan gambar; 4) Anak mampu mencocokkan huruf dengan gambar [27].

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti berencana untuk melibatkan peserta didik dalam aktivitas bermain dadu berputar yang telah dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang huruf. Media dadu berputar ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak yang senang bermain, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Melalui interaksi dengan dadu berputar, anak-anak diharapkan dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang huruf dalam suasana yang menyenangkan dan mendukung. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak-anak usia dini. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: a) Apakah media permainan dadu berputar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di KB Nurul Muta'allimin Waru Sidoarjo? b) Berapa persenkah peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kotak huruf di KB Nurul Muta'allimin Waru Sidoarjo?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pelaksanaan penggunaan media dadu berputar dalam

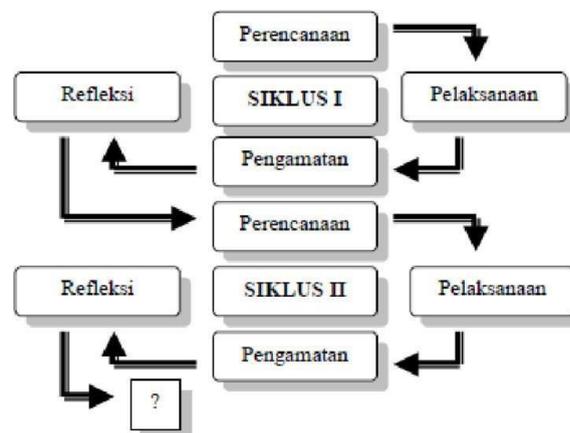
4 | Page

proses pembelajaran serta mengukur seberapa efektif media ini dalam membantu anak-anak mengenal huruf. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang cara meningkatkan kemampuan literasi awal anak melalui metode yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto [28], PTK merupakan bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Dalam konteks penelitian ini, PTK dilaksanakan dengan melibatkan siswa kelas A di KB Nurul Muta'allimin sebagai subjek penelitian, yang terdiri dari 9 siswa, dengan 7 di antaranya adalah perempuan dan 2 laki-laki. Penelitian ini dijadwalkan berlangsung dari tanggal 27 hingga 29 Agustus 2024, dan akan dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus dirancang untuk mengidentifikasi, mengimplementasikan, dan mengevaluasi tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada siswa. Dengan pendekatan PTK, diharapkan bahwa penelitian ini tidak hanya memberikan hasil empiris tentang efektivitas media dadu berputar, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam memperbaiki praktik pembelajaran di kelas, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar anak-anak usia dini.

Menurut Arikunto [29], setiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tahapan utama. Tahapan pertama adalah perencanaan (*planning*), di mana peneliti atau guru merumuskan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini meliputi penentuan tujuan, strategi, serta alat dan bahan yang akan digunakan dalam tindakan pembelajaran. Tahapan kedua adalah pelaksanaan (*action*), yaitu tahap di mana rencana yang telah disusun dijalankan di kelas. Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat, sambil terus berinteraksi dengan siswa. Tahapan ketiga adalah pengamatan (*observation*), di mana peneliti atau guru melakukan pengamatan terhadap proses pelaksanaan tindakan. Pengamatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai efektivitas tindakan yang telah dilakukan, serta respon siswa terhadap pembelajaran. Tahapan keempat adalah refleksi (*reflection*), di mana hasil pengamatan dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan atau kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan. Refleksi ini penting untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya, apakah perlu dilakukan perbaikan, modifikasi, atau melanjutkan ke siklus berikutnya dengan penyesuaian yang diperlukan.



Gambar 1. Siklus PTK

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan tes. Data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua jenis: data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi yang dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mencatat aspek-aspek yang tidak dapat diukur secara numerik, seperti interaksi siswa dan suasana kelas. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui tes yang dilakukan di akhir setiap siklus tindakan untuk mengukur kemampuan siswa secara numerik, khususnya dalam hal mengenal huruf. Analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis: analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif kualitatif, yang melibatkan pemaparan hasil observasi dalam bentuk deskripsi dan interpretasi yang mendalam. Analisis ini berfokus pada memahami konteks dan dinamika pembelajaran yang terjadi selama siklus tindakan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif, di mana hasil tes diolah untuk memberikan gambaran statistik tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf pada siswa. Dengan menggunakan kedua jenis analisis ini, penelitian bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas media dadu berputar dalam meningkatkan kemampuan literasi anak.

Dalam penelitian ini, fokus utama adalah pada penilaian hasil setiap siklus tindakan. Keberhasilan suatu siklus diukur dengan indikator ketuntasan belajar klasikal, yang ditetapkan mencapai 80% dari total siswa. Jika hasil siklus pertama menunjukkan bahwa 80% siswa telah mencapai ketuntasan belajar, maka siklus kedua tidak perlu dilaksanakan, karena tujuan pembelajaran telah tercapai. Namun, jika siklus pertama belum memenuhi indikator keberhasilan tersebut, penelitian akan dilanjutkan ke siklus kedua, dan seterusnya, hingga hasil yang diinginkan tercapai. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran benar-benar efektif dan memenuhi target yang telah ditentukan, serta memberikan kesempatan untuk perbaikan dan penyesuaian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode yang telah disusun sebelumnya peneliti menyusun beberapa tahapan yang dimulai dari pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Beberapa tahapan pada masing-masing siklus akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Kondisi awal sebelum penelitian ini dilaksanakan, kemampuan mengenal huruf pada kelompok A di sekolah KB Nurul Muta'allimin masih berada pada tingkat yang kurang. Mayoritas anak dalam kelas tersebut menunjukkan kesulitan dalam mengenali simbol huruf, mengurutkan huruf sesuai abjad, dan mencocokkan huruf dengan benar. Masalah ini menandakan bahwa anak-anak belum memiliki pemahaman yang kuat terhadap dasar-dasar literasi, yang sangat penting dalam proses pembelajaran di tahap selanjutnya.

Hasil dari pra tindakan yang dilakukan terhadap 9 anak menunjukkan gambaran yang lebih rinci mengenai kemampuan mereka dalam mengenal huruf. Data menunjukkan bahwa hanya 33% atau 3 anak yang memenuhi kriteria baik, artinya mereka sudah cukup mampu mengenal huruf dengan baik. Namun, sebanyak 67% atau 6 anak masih berada dalam kategori kurang, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak memerlukan bantuan tambahan dan pendekatan yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Pada saat pra tindakan, guru menghadapi tantangan signifikan dalam memberikan pembelajaran tentang pengenalan huruf kepada anak-anak di KB Nurul Muta'allimin Waru Sidoarjo. Anak-anak tampak kesulitan untuk mengenal dan memahami huruf, yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran dasar literasi. Menyadari hal ini, peneliti merasa perlu untuk mencari solusi guna meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Salah satu pendekatan yang diambil oleh peneliti adalah menggunakan media permainan sebagai alat bantu pembelajaran, dengan media permainan dadu berputar dipilih sebagai salah satu metode yang inovatif dan interaktif.

Menyikapi hasil pra tindakan ini, peneliti merencanakan serangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan dalam dua siklus. Perencanaan kegiatan pada siklus I dan II disusun dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf secara bertahap. Peneliti berharap melalui kegiatan-kegiatan yang terstruktur dan sistematis ini, akan terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, sehingga mereka lebih siap untuk melanjutkan ke tahap pembelajaran berikutnya. Penerapan Media Dadu Berputar dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 Tahun dapat diimplementasikan melalui dua siklus pembelajaran, dengan pendekatan metode yang berbeda pada setiap siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

2. Siklus I

Beberapa tahapan atau langkah yang harus diperhatikan dari setiap siklus, dimana pada siklus pertama ini akan diorganisir dengan baik, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi:

a. Perencanaan

Pada tahap ini, guru merancang kegiatan pembelajaran yang memfokuskan pada pengenalan huruf secara individual dengan menggunakan media dadu berputar. Dadu berputar ini dibuat dengan beberapa sisi yang berisi huruf-huruf tertentu, dan siswa diinstruksikan untuk memutar dadu secara bergantian. Setiap anak akan diperkenalkan pada satu huruf per giliran, dengan tugas mengucapkan dan mengenali huruf tersebut.

Rencana pelaksanaan pembelajaran juga mencakup langkah-langkah pengajaran, alat yang dibutuhkan, serta evaluasi kemampuan awal anak dalam mengenal huruf. Perencanaan yang dilakukan ialah dengan menyiapkan bahan-bahan yang mendukung untuk kegiatan pembelajaran dadu berputar. Hal yang perlu dipersiapkan ialah gunting, lem, penggaris, pensil, kardus, kain flanel, lidi, susunan beberapa huruf dalam sebuah kain flanel. Setelah semua bahan-bahan disiapkan, guru membuat alat yang digunakan dalam pembelajaran dadu berputar.

Pembuatan balok untuk dadu berputar ialah 1) potong lidi berbentuk persegi panjang menjadi dua potong dengan panjang 30cm; 2) lemkan kardus menjadi persegi; 3) rakit lidi kayu dalam posisi melebar; 4) buat balok sebanyak 12 buah dengan ukuran 3 x 3 cm; 5) lubangi balok sesuai diameter lidi; 6) masing-masing sisi balok di lapihi kain flanel dan ditempelkan dengan huruf; 7) setelah selesai dilanjut untuk merangkai pada lidi yang sudah dirakit sebelumnya; 8) masukkan balok ke masing-masing lidi sebanyak 6 balok.

Saat di dalam kelas guru merencanakan beberapa bahan-bahan yang dipersiapkan untuk dimulainya pembelajaran dadu berputar. Guru menyiapkan kotak yang telah dibuat, selain itu guru juga menyiapkan dadu, alat tulis dan kertas penilaian untuk setiap siswa.

b. Pelaksanaan

Berikut cara menggunakan media dadu putar antara lain: a) Guru mempersiapkan media yang akan digunakan. b) Guru mengkondisikan kelas siap belajar. c) Guru menjelaskan cara menggunakan dadu putar dan memberikan contoh. d) Pertama, setiap anak mengambil satu kartu yang berisi gambar huruf yang sudah disediakan dalam kotak. e) Anak memutar dadu yang berisi gambar sesuai dengan kartu gambar yang diambil tadi. f) Setelah menemukan dengan gambar yang diputar tadi, lalu anak memutar dadu yang berisi huruf.

Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan cara bermain dadu berputar dan menunjukkan huruf-huruf di permukaan dadu. Anak-anak diminta untuk memutar dadu satu per satu secara individual. Setiap kali dadu berhenti, anak diminta menyebutkan huruf yang muncul, kemudian guru memberikan penguatan dengan menyebutkan contoh kata yang dimulai dengan huruf tersebut. Kegiatan ini berfokus pada interaksi individu antara anak dan media dadu, dengan durasi yang disesuaikan dengan kemampuan fokus setiap anak. Terkadang guru juga menyebutkan huruf kemudian siswa menunjukkan huruf melalui kotak dadu berputar. Selain itu guru juga memberikan perintah kepada siswa untuk menulis kembali huruf yang berada pada kotak yang telah disebutkan oleh guru sebelumnya.

6 | Page

Siklus pertama dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, karena setiap pertemuan diharapkan siswa menghafal sebanyak tujuh huruf. Hal ini untuk mempermudah siswa dalam belajar mengenal huruf. Pertemuan terakhir menjadi bahan evaluasi dari semua pertemuan dan diujikan secara keseluruhan juga. Terdapat empat tahapan yang menjadi penilaian guru diantaranya ialah mengenal simbol huruf dari a-z, mengenal bunyi suara, membuat coretan bermakna dan meniru huruf.

c. Observasi

Guru melakukan observasi terhadap setiap anak, mencatat sejauh mana anak mampu mengenal dan menyebutkan huruf yang muncul pada dadu. Guru juga mengamati respons dan antusiasme anak selama pembelajaran individual berlangsung. Aspek yang diperhatikan meliputi kecepatan anak dalam mengenali huruf, ketepatan penyebutan, serta keterlibatan mereka dalam aktivitas. Berikut merupakan hasil observasi guru pada siklus pertama:

Tabel 1 Rancangan Kegiatan Pelaksanaan Siklus I

No	Nama	Indikator				Jumlah	Presentase	Kriteria
		Anak mampu mengenal simbol huruf a-z	Anak mampu mengenal bunyi/suara	Membuat Coretan bermakna	Meniru Huruf			
1	Aisyi	4	3	3	4	14	88%	t
2	Shakira	4	3	3	3	13	81%	t
3	Wita	2	2	2	3	9	56%	tt
4	Syafia	3	3	3	3	12	75%	tt
5	Putri	2	2	2	3	9	56%	tt
6	Aji	3	3	2	3	11	69%	tt
7	Nabila	2	2	2	2	8	50%	tt
8	Yumna	3	2	2	2	9	56%	tt
9	Felisa	2	2	2	2	8	50%	tt

Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa siklus pertama yang mencapai nilai tinggi hanya 2 orang dengan presentase 22%. Sedangkan nilai yang tidak mencapai kkm atau tidak tinggi sebanyak 7 orang dengan presentase 78%.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, guru menganalisis hasil observasi untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran individual ini. Dari refleksi siklus pertama, guru menemukan bahwa beberapa anak lebih cepat mengenal huruf dengan menyebutkan secara bersama-sama, hal ini memerlukan lebih banyak bimbingan tingkat lanjut untuk mengenal huruf kembali. Berdasarkan evaluasi ini, guru dapat merencanakan strategi yang lebih variatif untuk meningkatkan pengenalan huruf secara menyeluruh pada siklus berikutnya yaitu dengan membentuk kelompok dari setiap siswa yang ada namun penilaiannya tetap individu..

3. Siklus II

Beberapa tahapan atau langkah yang harus diperhatikan dari setiap siklus, dimana pada siklus kedua ini juga akan diorganisir dengan baik, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan langkahnya tidak terlalu berbeda dengan siklus pertama, hanya saja guru menyediakan kertas kecil yang akan diberikan kepada masing-masing siswa untuk menentukan kelompok. Pada siklus kedua, guru merancang pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Media dadu berputar akan digunakan dalam bentuk permainan kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 3 anak, dan mereka akan bermain dadu bersama-sama. Fokus pembelajaran kali ini adalah kerja sama dalam mengenal huruf dan saling membantu dalam proses pengenalan huruf. Guru juga merencanakan evaluasi kelompok untuk melihat peningkatan kemampuan anak secara kolektif. Saat di dalam kelas guru merencanakan beberapa bahan-bahan yang dipersiapkan untuk dimulainya pembelajaran dadu berputar. Guru menyiapkan kotak yang telah dibuat, selain itu guru juga menyiapkan dadu, alat tulis dan kertas penilaian untuk setiap siswa.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya, anak-anak dibagi menjadi kelompok kecil dan diberikan satu dadu untuk setiap kelompok. Masing-masing anak dalam kelompok bergiliran memutar dadu, dan anggota kelompok lainnya membantu dengan menyebutkan huruf yang muncul. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengamati dan memberikan bimbingan jika diperlukan. Anak-anak diajak untuk berdiskusi dan memberikan contoh kata dari huruf yang muncul pada dadu. Pembelajaran dalam kelompok ini dirancang untuk mendorong anak saling berbagi pengetahuan dan belajar bersama.

c. Observasi

Guru mengamati dinamika kelompok, termasuk bagaimana anak-anak bekerja sama dalam mengenal huruf, setiap anak terlibat dalam kegiatan. Observasi juga fokus pada peningkatan pengenalan huruf setelah metode kelompok ini diterapkan, terutama jika dibandingkan dengan hasil pembelajaran individual pada siklus pertama. Berikut merupakan hasil belajar siklus kedua:

Tabel 2 Rancangan Kegiatan Pelaksanaan Siklus II

No	Nama	Indikator				Jumlah	Presentase	Kriteria
		Anak mampu mengenal simbol huruf a-z	Anak mampu mengenal bunyi/suara	Membuat Coretan bermakna	Meniru Huruf			
1	Aisyi	4	4	4	4	16	100%	t
2	Shakira	4	4	4	4	16	100%	t
3	Wita	3	4	4	3	14	88%	t
4	Syafia	4	4	4	4	16	100%	t
5	Putri	4	4	3	4	15	94%	t
6	Aji	4	4	4	4	16	100%	t
7	Nabila	3	4	3	3	13	81%	t
8	Yumna	4	3	3	4	14	88%	t
9	Felisa	3	3	3	4	13	81%	t

Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa siklus kedua yang mencapai nilai tinggi sebanyak 9 orang dengan presentase 100%. Sedangkan nilai yang tidak mencapai kkm atau tidak tinggi tidak ada. Hal ini menunjukkan bahwa siklus kedua menunjukkan nilai keberhasilan dengan cara mengelompokkan siswa untuk lebih mengenal huruf dalam media dadu berputar.

d. Refleksi

Setelah pembelajaran selesai, guru melakukan refleksi dengan membandingkan hasil observasi siklus kedua dengan siklus pertama. Guru menilai metode kelompok lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan terdapat peningkatan motivasi belajar melalui kerjasama. Dari refleksi ini, guru dapat melihat bahwa metode pembelajaran kelompok memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar lebih cepat melalui interaksi dengan teman-temannya. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan berupa penilaian hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Pra siklus menunjukkan bahwa nilai masih dibawah kkm dan jauh mendekati nilai kkm. Siklus I belum mencapai hasil indikator keberhasilan, maka peneliti melanjutkan pada penelitian tindakan kelas siklus II. Hasil dari siklus II semua siswa mencapai nilai diatas kkm secara keseluruhan.

Hasil menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode pembelajaran dadu berputar dengan sistem kelompok lebih maksimal hasilnya dari pada individu. Siklus kedua mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dari siklus pertama yang tidak mencapai kkm sebanyak tujuh orang, pada siklus kedua tidak ada siswa yang berada di nilai dibawah kkm. Siklus pertama tingkat keberhasilan siswa sebesar 22%, sedangkan siklus kedua sebesar 100%.

Selain itu hasil penelitian dari Trisniwati,[11] yang berjudul peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus II dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dengan hasil presentase pencapaian yang diperoleh pada siklus II berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 86%.

Selain itu terdapat penelitian dari Ayun,[30] dengan judul "Penerapan Media Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini" menunjukkan bahwa penerapan media pohon kata dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini memiliki potensi yang besar. Media ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif. Namun, peran guru tetaplah sangat penting dalam mendampingi anak dalam pembelajaran menggunakan media ini. Hal ini menunjukkan bahwa bukan hanya sekedar media dadu berputar saja yang dapat meningkatkan pembelajaran mengenal huruf, media lain juga dapat meningkatkan pembelajaran mengenal huruf.

VII. SIMPULAN

Penerapan media dadu berputar dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun dapat diimplementasikan melalui dua siklus pembelajaran, dengan pendekatan metode yang berbeda pada setiap siklus. Siklus pertama menggunakan metode individu, sedangkan siklus kedua menggunakan metode kelompok. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran menggunakan media dadu berputar dengan sistem kelompok lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dibandingkan metode pembelajaran individual. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana seluruh siswa berhasil mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), berbeda dengan siklus pertama yang menunjukkan bahwa tujuh siswa belum mencapai KKM. Tingkat keberhasilan pada siklus pertama hanya mencapai 22%, sementara pada siklus kedua meningkat drastis hingga 100%, menunjukkan bahwa pembelajaran dalam kelompok mampu mendorong siswa untuk lebih memahami dan mengenal huruf dengan baik melalui interaksi dan kolaborasi bersama teman-temannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyempurnaan karya ini. Peneliti menyampaikan kepada pihak sekolah KB Nurul Muta'allimin Waru Sidoarjo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Kepada para siswa yang telah berkenan untuk mengikuti pembelajaran dadu berputar dalam mengenal huruf. Khususnya disampaikan kepada Luluk Iffatur Rocmah yang telah memberikan pengarahan dan saran untuk peneliti agar memberikan nilai kesempurnaan pada penelitian ini.

REFERENSI

- [1] L. Uce, "The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak," *Bunayya J. Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 2, hal. 77–92, 2017.
- [2] R. N. Yusuf, N. S. T. A. Al Khoeri, G. S. Herdiyanti, dan E. D. Nuraeni, "Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak," *Plamboyan Edu*, vol. 1, no. 1, hal. 37–44, 2023.
- [3] E. Astuti, "Dampak Pemerolehan Bahasa Anak Dalam Berbicara Terhadap Peran Lingkungan," *Educ. J. Educ. Res.*, vol. 4, no. 1, hal. 87–96, 2022.
- [4] M. Sari, "Peran orang tua dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini," *AULADA J. Pendidik. dan Perkemb. anak*, vol. 2, no. 1, hal. 37–46, 2020.
- [5] R. Kurnia, *Bahasa Anak Usia Dini*. Deepublish, 2019.
- [6] S. Azhari, "Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Lembaga Paud Meraje Gune," *WISDOM J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, hal. 181–197, 2021.
- [7] R. Ardiana, "Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, hal. 20–27, 2021.
- [8] M. Eka Etianingsih, "Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Menenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumber Sari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016," 2016.
- [9] P. M. Pendidikan dan K. R. I. Nomor, "137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak usia dini," *Jakarta Kementeri. Pendidik. dan Kebud. Republik Indones.*, 2015.
- [10] R. Dewi, E. Puspitasari, dan R. Kurnia, "Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Menenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 3, hal. 9600–9609, 2021.
- [11] T. Maimunah Hasan, "Peningkatan kemampuan Menenal Huruf Melalui metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wiribrajan Yogyakarta," *Univ. Negeri Yogyakarta*, 2014.
- [12] N. R. Sari, F. Hayati, dan H. Harfiandi, "Analisis Kemampuan Menenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A Di TK Bungong Seleupok Banda Aceh," *J. Ilm. Mhs. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [13] A. W. Astuti, R. Drupadi, dan U. Syafrudin, "Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 1, hal. 73–81, 2021.
- [14] C. Seefeldt dan B. A. Wasik, "Pendidikan Anak Usia Dini (Alih Bahasa: Pius Nasar)," *Jakarta Indeks*, 2008.
- [15] D. Vortuna, S. Ratiyah, dan J. B. Paouru, "Peningkatan kemampuan menenal huruf melalui permainan kartu huruf pada kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019," *J. tumbuh kembang*, vol. 5, no. 2, 2018.
- [16] N. Mazidah dan K. Z. Putro, "Pengenal Huruf Abjad Melalui Tutur Bahasa pada Anak Usia Dini," *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 145–149, 2023.
- [17] Y. S. Arisqa, "Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Awal Di Kelas A Taman Kanak-Kanak (Tk) Wijaya Kusuma Taman Sidoarjo," 2019.
- [18] S. P. Guslinda dan R. Kurnia, *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing, 2018.
- [19] S. S. Rahayuningsih, T. D. Soesilo, dan M. Kurniawan, "Peningkatan kemampuan menenal huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 1, hal. 11–18, 2019.
- [20] R. M. I. Darajatun dan W. Wiguna, "Pengembangan Edutainment Huruf Hijaiyah Menggunakan Unity 2D Berbasis Mobile di RA Ash Shoffa," *eProsiding Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, hal. 70–79, 2020.

UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024.

- [22] Y. F. Putri, L. Marlina, dan Y. T. Wulandari, "Pengaruh Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, hal. 153–163, 2022.
- [23] D. R. Agustini, dan, dan Masudah, "Pengaruh media dadu putar terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B," *J. PAUD Teratai*, vol. 9, no. 1, hal. 5–6, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai>
- [24] R. Kurnia dan Y. Solfiah, "Pengaruh media pensil karakter animasi Upin dan Ipin terhadap kemampuan menulis anak," *J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 12, no. 2, hal. 341–350, 2018.
- [25] L. Lestari dan A. Isnaningsih, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Melalui Media Dadu Putar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Sadang," *J. Ilmu Pendidik. Muhammadiyah Kramat Jati*, vol. 5, no. 1, hal. 314–320, 2024.
- [26] Y. N. Jatmika, *Ragam aktivitas harian untuk playgroup*. DIVA Press, 2012.
- [27] D. L. Rahayu dan E. Destiana, "Peningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Kartu Huruf Brgambar pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumorame Candi Sidoarjo," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 3, hal. 16, 2024, doi: 10.47134/paud.v1i3.405.
- [28] S. Arikunto, "Metodologi Penelitian (Research methodology)," *PT. Rineka Cipta*, 2015.
- [29] M. Arikunto, "Metodologi dan Teknik Penulisan Skripsi." Tesis, & Disertasi: Depok: Diandra Creative, 2017.
- [30] Q. Ayun dan A. Wathon, "Penerapan Media Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini," *Sistim Inf. Manaj.*, vol. 4, no. 2, hal. 95–108, 2021

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

